



(E)

an original work of fiction based on characters
and situations created exclusively for this publication
by the author(s) or by arrangement with the publisher.
any resemblance to actual persons, living or dead,
is purely coincidental.

(E)

(A)

MAINTENANT
DISPONIBLE !

WWW.ASSASSINSCREED.COM

ASSASSINS CREED™

18+



www.pegi.info

Assassin's Creed © 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment.



UBISOFT®

300009905 MADE IN EUROPE

Ubisoft Entertainment - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Sous Bois - France

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Dark Messiah Might and Magic, Magic, Might and Magic, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Ubisoft Entertainment and Aytaka Studios. Valve and Source are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Dark Messiah Might and Magic Elements uses Havok®. © Copyright 1999–2008 Havok.com Inc. (and its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Uses Bink Video. ©1997–2008 by RAD Game Tools, Inc.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft.

XBOX 360™

XBOX
LIVE



! AVERTISSEMENT

Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360™ ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

PROPRIÉTÉ

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à son emballage et à son manuel, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights, sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.

LE SERVICE CLIENTS UBISOFT

Site Internet

www.support.ubi.com

- Guide de dépannage : « Avant toute chose » pour les problèmes généraux.
- FAQ (Questions/Réponses) pour les problèmes particuliers.
- Posez vos questions à nos techniciens
- Messagerie technique personnelle.
- Les dernières mises à jour (patches) à votre disposition.

Si vous n'avez pas de connexion Internet, vous pouvez contacter nos techniciens au 0 892 700 265 (0,34 Euros/mn) du lundi au vendredi, de 10h00 à 20h00.

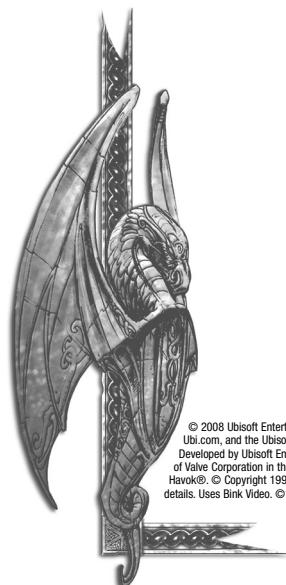
ASTUCES, SOLUCES

Téléphone : 0 892 70 50 30 (0,34 Euros/mn)

- Toutes les Astuces et les Soluces complètes de nos jeux.
- Serveur vocal 24h/24 7j/7.
- Parlez en direct avec nos spécialistes du lundi au vendredi, de 9h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00.

TABLE DES MATIERES

COMMANDES	4
SE CONNECTER AU XBOX LIVE	4
INTRODUCTION	5
MENU PRINCIPAL	7
OPTIONS	8
DÉTAIL DES COMMANDES	9
CLASSES DE PERSONNAGE	11
INTERFACE DE JEU	12
OBJETS & COMPÉTENCES	14
MULTIJOUEUR	22
GARANTIE	34
SUPPORT TECHNIQUE	35



© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Dark Messiah Might and Magic, Might and Magic, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Ubisoft Entertainment and Arkane Studios. Valve and Source are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Dark Messiah Might and Magic Elements uses Havok®. © Copyright 1999 – 2008 Havok.com Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Uses Bink Video. ©1997–2008 by RAD Game Tools, Inc.

COMMANDES

Commandes Mode Solo



XBOX LIVE

Jouez contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez grâce au Xbox LIVE®. Créez votre profil (votre carte du joueur). Discutez avec vos amis. Téléchargez du contenu à partir du Marché Xbox LIVE. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Connectez-vous et rejoignez la révolution.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser le Xbox LIVE, branchez votre console Xbox 360 à une connexion Internet haut-débit puis inscrivez-vous pour devenir membre du Xbox LIVE. Pour davantage de renseignements concernant la connexion et pour savoir si le Xbox LIVE est disponible dans votre région, rendez-vous sur www.xbox.com/live.

Contrôle parental

Ces outils simples d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux leurs enfants peuvent avoir accès selon un système de classement. Pour de plus amples renseignements, consultez le site www.xbox.com/familysettings.

INTRODUCTION

Dans Dark Messiah, vous jouez le rôle de Sareth, apprenti de Phenrig, un puissant Magicien. Ce dernier vous a formé dans un but mystérieux, vous entraînant aux arts de la magie et de la guerre.

Au début du jeu, vous êtes envoyé à la cité libre de Heaumeroc, siège du Mage Menelag, un ami de votre maître, pour l'aider à ramener le Crâne des Ombres dont la trace est perdue depuis longtemps.

Personnages

Sareth (Vous)



Un jeune homme, disciple du Mage Phenrig. Entraîné aux arts du combat et de la magie par son mentor, Sareth est prêt à quitter le seul foyer qu'il ait jamais connu et à s'aventurer dans le monde d'Ashan.



Phenrig

Phenrig est le tuteur et le mentor de Sareth. Il a élevé l'orphelin depuis sa plus tendre enfance. Sareth doit tout ce qu'il sait des armes et de la magie à l'enseignement sévère mais patient de son maître.



Menelag

Le Magicien Menelag, dirigeant de la Cité Libre de Heaumeroc, a tenté pendant plus de 10 ans de localiser un puissant artéfact : le Crâne des Ombres. Il a fini par le retrouver sur une île sauvage, enfermé au plus profond d'un temple en ruine.



Xana

Une entité protectrice qui a fusionné avec l'esprit de Sareth par la volonté et la magie de Phenrig afin de le guider et le protéger.



Leanna

Leanna est une jeune Magicienne originaire de Heaumeroc. Elle est la nièce de Menelag et fait partie de l'expédition qui est à la recherche du Crâne des Ombres. Elle souhaite ramener le Crâne et l'utiliser pour protéger sa cité. Elle s'alliera avec Sareth pendant ses recherches.



Le Messie des Ténèbres

Fils du Souverain Démon, la prophétie prétend qu'il est celui qui libérera les Démons de leur prison et permettra à leurs légions de mettre Ashan à feu et à sang.



Kha Beleth, le Souverain Démon

Père du Messie des Ténèbres et commandant des légions infernales, il attend impatiemment le jour où son fils fera voler en éclats la prison qui le retient lui et ses légions dans le néant qui existe entre les mondes.

L'univers de Might & Magic

Contexte Historique

Il y a près de 100 ans, toutes les terres d'Ashan furent dévastées par les Guerres du Feu qui opposèrent l'alliance des Humains, des Elfes et des Mages aux armées des Démons. Les combats firent de grands ravages, mais les forces alliées parvinrent à remporter la victoire grâce au sacrifice d'un Sorcier connu sous le nom de Sar-Elam, le Septième Dragon.

Grâce à la puissance quasi-divine de ses pouvoirs et à l'aide de ses compagnons Sorciers, Sar-Elam parvint à repousser les Démons hors de ce monde et à les renvoyer dans un univers de flammes éternelles. Il confectionna alors une cage magique à partir de l'essence même de son esprit afin de les emprisonner pour l'éternité.

Il y eu cependant un problème au cours du rituel et un défaut quasi-imperceptible fut introduit dans la prison. Cette faiblesse permet aux influences démoniaques de se répandre dans le monde d'Ashan à chaque éclipse de lune.

Furieux mais patients, les Démons demeurèrent en prison à attendre... et à comploter.

Tout ce qui restait du Septième Dragon était son crâne. Désormais connu sous le nom de Crâne des Ombres, il fut emporté par des fidèles d'Asha, la Déesse Mère de toutes les magies. Ils le dissimulèrent loin de tout danger à l'intérieur d'un temple ancien sur une île déserte, loin des tumultes des Humains, des Elfes ou des Démons. C'est là qu'il repose, attendant le jour où ses pouvoirs pourront à nouveau être utiles.

La Prophétie du Messie des Ténèbres

67 ans après la mort de Sar-Elam, son disciple Sar-Shazar fit alors la prophétie suivante : un enfant mi-humain, mi-démon verrait bientôt le jour, devenant ainsi un être capable d'évoluer entre les mondes, et il utiliserait une relique du Septième Dragon pour délivrer les Démons de leur prison éternelle.

Seules demeurent trois strophes complètes, véritables fragments de la prophétie originale. En voici une traduction possible :

*Dix siècles durant, la Forteresse tiendra
Muraille de l'esprit, contre flammes infernales.
Puis des Seigneurs Cornus, la volonté pliera
Devant celui à naître, enfanté par le Mal.*

*Un siècle durant, querelles meurtrières
Assombriront la Lune, et régnera la peur,
Avant que du Septième, qui se dressait si fier,
On trouve finalement la dernière demeure.*



D'une ancienne lignée, une digne héritière
Avec lui de l'Histoire, décidera du tournant.
Et au milieu des morts, loin dessous la terre
A nouveau s'affronteront, les ennemis d'autan

MENU PRINCIPAL

Une fois le jeu chargé, appuyez sur START pour accéder au Menu Principal qui vous permettra de choisir entre les options suivantes :

Mode Solo

Débutez une partie en mode solo dans la peau de Sareth. Sélectionnez une classe entre Chevalier, Archer, Mage ou Assassin, chacune possédant des compétences uniques. Choisissez entre le mode de difficulté facile, normal ou difficile. En mode difficile, les ennemis sont plus forts, plus résistants et plus habiles pour éviter vos attaques.

Multijoueur

Accédez aux parties en multijoueur (voir page 22 pour plus de détails).

Attention : une connexion au Xbox LIVE est nécessaire pour jouer en mode multijoueur.

Succès

Consultez tous vos succès.

Contenu Exclusif

Grâce à ce menu, vous avez accès à du contenu exclusif en inscrivant votre carte du joueur sur ubi.com ou en entrant un code d'exclusivité.

OPTIONS SOLO

Audio/Affichage

Ces options vous permettent de

- Régler le volume principal du jeu
- Régler le volume de la musique
- Régler le volume des voix
- Régler la luminosité du jeu
- Afficher la barre de santé des ennemis

Manette Xbox 360

Ces options vous permettent de

- Régler la sensibilité de la manette
- Afficher les commandes

Remarque : votre axe des Y sera inversé (déplacer le stick analogique droit vers le haut vous fera regarder vers le bas) si votre profil Xbox360 est configuré ainsi. Ajustez votre profil si vous désirez modifier ce comportement.

OPTIONS MULTIJOUEUR

Audio/Affichage

Ces options vous permettent de

- Régler le volume principal du jeu
- Régler le volume de la musique
- Régler le volume des voix
- Régler la luminosité du jeu
- Afficher la barre de santé des ennemis
- Afficher les dommages infligés
- Activer votre pack d'équipement

Manette Xbox 360

Ces options vous permettent de

- Régler la sensibilité de la manette
- Afficher les commandes
- Modifier les commandes Armes/Compétences

Remarque : votre axe des Y sera inversé (déplacer le stick analogique droit vers le haut vous fera regarder vers le bas) si votre profil Xbox360 est configuré ainsi. Ajustez votre profil si vous désirez modifier ce comportement.



DÉTAIL DES COMMANDES

Commandes de base

Courir

Appuyer sur **L1** pour courir. Vous vous déplacez plus rapidement mais cela consomme votre Endurance. Quand votre jauge d'Endurance est vide, vous ne pouvez plus courir.

Se baisser

Appuyez sur **R1** pour vous baisser. Vos déplacements sont alors plus lents.

Sauter

Appuyez sur **Y** pour sauter.

Grimper

Échelles : pour grimper à une échelle, déplacez-vous tout simplement vers elle puis montez ou descendez.

Murs : pour grimper sur un muret, placez-vous devant, maintenez **Y** enfoncée et avancez vers lui.

Cordes : pour grimper à une corde, appuyez sur **Y** pour sauter vers elle puis déplacez-vous vers le haut ou le bas. Appuyez à nouveau sur **Y** pour sauter en avant.

Attaquer avec une arme/Lancer un sort

Appuyez sur **A** pour lancer une attaque avec votre arme ou pour lancer le sort que vous avez sélectionné.

Sélectionner un objet/sort placé à la ceinture

Votre ceinture dispose de 8 emplacements qui peuvent être occupés par des objets ou des sorts. Pour sélectionner un objet ou un sort présent dans les 4 premiers emplacements, appuyez simplement sur le bouton multidirectionnel vers **△**, **□**, **◇** ou **◆**. Maintenez **RB** enfoncée pour avoir accès aux 4 autres emplacements.

Se protéger

Maintenez **B** enfoncée pour vous protéger avec votre arme ou avec votre bouclier si vous en portez un. Votre protection sera plus efficace si vous vous servez d'un bouclier. Il est impossible de se protéger avec un arc.

Interactions

Appuyez sur **A** pour interagir avec votre environnement. Vous pouvez ramasser des objets, tirer sur des leviers, ouvrir des portes et des coffres, etc.

Commandes avancées

Coup Puissant

Maintenez **A** enfoncée pour adopter une posture offensive. Relâchez ensuite la gâchette pour que Sareth assène un Coup Puissant qui infligera 150% des dégâts normaux de votre arme.

Adrénaline

Chaque coup va remplir votre Barre d'Adrénaline. Lorsqu'elle est pleine, appuyez sur **X** pour asséner un Coup Puissant qui infligera de lourds dommages à vos ennemis. Vous pourrez aussi peut-être infliger un Coup de Grâce qui achèvera votre adversaire.

Remarque : le coup infligé varie selon l'endroit de la cible que vous vissez (par exemple, en visant la tête vous pouvez décapiter votre ennemi).

Quand votre Barre d'Adrénaline est pleine, les sorts voient leurs effets grandement augmentés. Appuyez sur **X** et utilisez un sort pour déchaîner votre colère. Par exemple, avec Télékinésie, vous avez le pouvoir de saisir vos ennemis et de les projeter au loin.

Parade

Faire une parade juste avant qu'un ennemi ne vous frappe le déstabilisera et créera une ouverture pour une contre-attaque.

Interactions avec l'environnement

Vous devrez souvent combattre plusieurs ennemis à la fois. Dans de telles situations, servez-vous de votre environnement pour prendre l'avantage sur eux : détruisez des piliers en bois pour faire tomber des caisses et des tonneaux, donnez un coup de pied à vos ennemis lorsqu'ils sont près de murs garnis de pointes pour les empaler, mettez le feu aux jarres pleines d'huiles ou aux tonneaux pour les brûler. Les possibilités sont nombreuses, n'hésitez pas à expérimenter différentes actions.

Le pouvoir de Xana

Maintenez **X** enfoncée pour libérer le pouvoir de Xana. Lorsque vous utilisez son pouvoir, vous ne pouvez plus utiliser d'armes et votre santé se dégrade petit à petit. Appuyez une nouvelle fois sur **X** pour interrompre le pouvoir de Xana.

Remarque : cette aptitude n'est pas disponible au début de votre aventure.

CLASSES DE PERSONNAGE

Chevalier

Disposant d'une force hors norme, le Chevalier n'a foi que dans la puissance de son épée. Il dispose de Compétences spéciales lui permettant de tuer ses adversaires en un seul coup et peut revêtir une armure offrant une grande protection.

Mots-clés : puissance, corps à corps, charge, combat singulier.

Equipement : épées, boucliers, armure lourde.

Archer

Les Archers ne sont pas à l'aise au corps à corps. Ils préfèrent se servir d'un arc pour éliminer leurs ennemis à distance avant qu'ils n'aient pu s'approcher d'eux.

Mots-clés : précision, anticipation, réflexes.

Equipement : arcs, dagues, armure en cuir.

Mage

Les éléments n'ont plus aucun secret pour les Mages. Ils se servent de combinaisons de pouvoirs, sachant pertinemment que le feu ne fait pas forcément plus de dommages que la glace.

Mots-clés : pouvoirs magiques, arcanes, armure légère.

Equipement : bâtons, vêtements magiques.

Assassin

Pourquoi combattre un adversaire de face quand on peut l'attaquer par derrière ? Compétent avec une dague, ce maître des ombres est un expert en subtilité, silence et discrétion.

Mots-clés : furtivité, Coup en Traître, analyse.

Equipement : dagues, armure en cuir.

INTERFACE DE JEU



- 1. Santé :** il s'agit de votre Barre de Santé. Elle se vide quand un ennemi vous touche et peut être remplie en buvant des potions de santé ou en lançant un sort de soins.
- 2. Mana :** il s'agit de votre Barre de Mana (remarque : elle n'apparaît pas si vous avez choisi d'incarner un Chevalier ou un Assassin). Elle se vide chaque fois que vous lancez un sort mais peut être remplie en buvant des potions de mana. Le chiffre affiché près de l'icône du sort sélectionné vous indique combien de fois vous pouvez encore utiliser ce sort avec votre niveau actuel de mana.
- 3.adrénaline :** il s'agit de votre Barre d'adrénaline. Plus vous tuez d'ennemis, plus elle se remplit. Elle se vide complètement lorsque vous libérez votre rage.
- 4. Arme/sort sélectionné :** affiche l'arme ou le sort actuellement sélectionné. Si l'arme est dotée de pouvoirs spéciaux (sorts), vous devrez attendre qu'elle se recharge entre deux utilisations du pouvoir spécial.
- 5. Ceinture :** permet une utilisation rapide des objets et des sorts de l'inventaire. Vous pouvez également boire des potions grâce à la ceinture. Maintenez **R2** enfoncée pour accéder aux les quatre autres emplacements.
- 6. Barre de Furtivité :** si vous jouez le rôle d'un Assassin, cette barre apparaît quand vous êtes dans l'obscurité.
- 7. XP :** votre Barre d'Expérience, identique à celle présente sur l'écran des compétences (voir plus bas).
- 8. Endurance :** lorsque vous courez, combattez ou donnez un coup de pied, vous consommez votre Endurance. Vous perdez également de l'Endurance quand vous nagez sous l'eau. Si elle se vide et que vous êtes toujours sous l'eau, vous commencerez à perdre des points de vie. Il faudra par conséquent remonter à la surface au plus vite.
- 9. Santé de l'Ennemi :** cette barre apparaît quand vous faites face à certains ennemis puissants.
- 10. Sortie :** cette icône apparaît quand vous approchez de la fin d'un niveau.

Inventaire



Durant la partie, vous obtiendrez divers objets pour vous aider à mener à bien votre quête. Appuyez sur **B** pendant la partie pour accéder à votre inventaire.

- 1.** Indique l'état actuel de votre santé et de votre mana et le montant maximum disponible.
- 2.** Affiche votre classe d'armure (les dégâts que votre équipement peut absorber), les dommages infligés aux ennemis avec l'arme sélectionnée et la probabilité de réaliser un coup critique. Les coups critiques doublent les dommages infligés.
- 3.** Catégories des objets (voir plus bas).
- 4.** Votre ceinture. Appuyez sur **X** pour assigner l'objet ou le sort actuel à un emplacement de votre ceinture. Utilisez le bouton multidirectionnel pour sélectionner un emplacement puis appuyez sur **A** pour valider. Maintenez **RB** enfoncée pour passer de la première partie à la seconde partie de votre ceinture.

Vous pouvez ramasser des objets que votre classe ne peut utiliser. Ces objets seront automatiquement ajoutés à votre collection. Appuyez sur **START** pendant une partie pour la consulter.

Objectifs

Appuyez sur la touche **Y** pour accéder à la liste de tous les objectifs du niveau. Il y a des objectifs primaires (obligatoires) et des objectifs secondaires (facultatifs). La page des objectifs vous rappelle également toutes les reliques que vous avez découvertes, à la fois sur la carte actuelle et dans le reste du jeu. En les découvrant toutes, vous obtiendrez des succès.

Compétences

Accomplir des objectifs, découvrir une zone secrète ou tuer un ennemi augmentera votre Barre d'Expérience. Une fois remplie, vous gagnerez un niveau et une nouvelle compétence. Depuis votre inventaire, appuyez sur **Y** pour accéder à la page de vos compétences.



- 1.** La liste des compétences obtenues quand vous gagnez un niveau. Passez-les en revue pour consulter leur description.
- 2.** Votre Barre d'Expérience et votre niveau actuel.

OBJETS ET COMPETENCES

Objets

Vous trouverez de nombreux objets différents au cours de votre progression dans l'aventure. Ils appartiennent aux catégories suivantes :

Armes

Il existe trois types d'armes :



Épées

Les épées sont des armes puissantes et très efficaces en combat rapproché.



Dagues & Bâtons

Les dagues sont idéales pour se glisser derrière un ennemi et lui infliger des coups mortels. Les bâtons ne sont pas aussi meurtriers que les épées et les dagues mais sont plus efficaces contre des groupes d'ennemis, car il est plus facile de les assommer et de les mettre à terre.



Arcs

Les arcs infligent des dégâts considérables à distance. Les Coups Puissants n'infligent pas plus de dommages que les attaques rapides, mais en maintenant **R1** enfonce à lorsque vous avez atteint le niveau 2 en Archerie, vous actionnerez le zoom.



Armures et Boucliers :

Ils permettent d'accroître votre défense et par conséquent de réduire les dommages reçus.



Accessoires

Les accessoires sont des objets disposant de propriétés magiques, comme les anneaux et les potions.

Sorts

Vous obtenez des sorts en gagnant des niveaux. Vous pourrez aussi trouver des parchemins avec des pouvoirs spéciaux. Les sorts sont répartis en deux catégories :



Sorts ésotériques : principalement utilisés pour vous venir en aide.



Sorts élémentaires : principalement utilisés pour infliger des dégâts.

Compétences par classe

Chevalier



Vision Perce-Ténèbres

Permet de voir dans l'obscurité.



Combat Rapproché 1

Permet d'enchaîner plus rapidement vos Frappes Rapides.

Frappe Plongeante (Saut + Frappe Puissante) : repousse vos adversaires et double vos dégâts. Consomme de l'Endurance.



Puissance 1

Augmente de +10 les dégâts infligés avec une arme.



Combat Rapproché 2

5% de chance de désarmer un ennemi avec une Frappe Puissante.

Charge (Sprint + Frappe Puissante) : étourdit votre adversaire et double les dégâts. Consomme de l'Endurance.



Endurance

Augmente votre Endurance. Plus vous disposez d'Endurance, plus vous pouvez sprinter sur une longue distance et plus vous pouvez vous maintenir longtemps sous l'eau sans respirer.

**Robustesse 1**

Permet d'emmagasiner jusqu'à 600 points de Vie.

**Combat Rapproché 3**

5% de chance de briser la Parade d'un ennemi en utilisant un Coup Puissant, et 2% en utilisant un Coup en Rafale.

Attaque Tourbillon (Accroupi + Frappe Puissante) : fauche les ennemis à portée et double les dégâts infligés. Consomme de l'Endurance.

**Puissance 2**

Augmente les dégâts infligés avec une arme de 15.

**Robustesse 2**

Permet d'emmagasiner jusqu'à 700 points de Vie.

**Puissance 3**

Augmente les dégâts infligés avec une arme de 25.

**Robustesse 3**

Permet d'emmagasiner jusqu'à 800 points de Vie.

**Adrénaline**

L'Adrénaline dure plus longtemps et permet d'infliger deux Coups Fatals à la suite.

**Vitalité**

Régénère 10 points de Vie toutes les 5 secondes.

**Maître d'Armes 1**

Augmente les chances d'infliger un coup critique (dégâts doublés) de 2%.

**Maître d'Armes 2**

Augmente les chances d'infliger un coup critique (dégâts doublés) de 4%.



Archer**Vision Perce-Ténèbres**

Permet de voir dans l'obscurité.

**Archerie 1**

Augmente votre précision (viseur stable). Les dégâts des tirs à la tête sont multipliés par 2.

**Archerie 2**

Permet de zoomer avec un arc.

Zoom : Maintenir **R1** enfoncee. Les dégâts des tirs à la tête sont multipliés par 3.

**Piège de Feu**

Coût : 120 Énergie. Dommages : 250 (feu).

Effet : Pose un piège magique invisible qui explose lorsqu'un ennemi s'en approche.

**Archerie 3**

Encoche les flèches plus rapidement. Les dégâts des tirs à la tête sont multipliés par 4.

**Cambrioleur**

Permet de crocheter les serrures. Permet également de détecter les pièges et les objets dissimulés.

**Robustesse 1**

Permet d'emmagasiner jusqu'à 600 points de Vie.

**Maître d'Armes 1**

Augmente les chances d'infliger un coup critique (dégâts doublés) de 2%.

**Résistance au Poison**

Réduit de moitié l'effet du poison.

**Soins**

Coût : 80 Énergie. Soins : 150. Permet de vous soigner.

**Affinité Magique 1**

Permet d'emmagasinier jusqu'à 450 points de Mana.

**Robustesse 2**

Permet d'emmagasinier jusqu'à 700 points de Vie.

**Maître d'Armes 2**

Augmente les chances d'infliger un coup critique (dégâts doublés) de 4%.

**Adrénaline**

L'Adrénaline dure plus longtemps et permet d'infliger deux Coups Fatals à la suite.

**Maîtrise des Dagues**

Ajoute 20 points de dommages à vos frappes quand vous utilisez des dagues.

Mage**Vision Perce-Ténèbres**

Permet de voir dans l'obscurité.

**Flèche de Feu**

Coût : 30 Énergie. Dommages : 40 (feu).

Effet : lance un projectile magique. Utilisez ⚡ pour guider sa trajectoire.

Adrénaline : lance 3 projectiles simultanément.

**Souffle de Glace**

Coût : 120 Énergie. Dommage : 0.

Effet : gèle un adversaire pendant 12 secondes.

Adrénaline : gèle un adversaire de façon permanente.

**Affinité Magique 1**

Permet d'emmagasiner jusqu'à 450 points de Mana.



**Boule de Feu**

Coût : 70 Énergie. Dommages : 75 (feu) + explosion.

Effet : lance un projectile magique qui explose au contact. Utilisez ⚡ pour guider sa trajectoire.

Adrénaline : tue votre cible sur le coup.

**Télékinésie**

Coût : selon masse de la cible.

Effet : permet de saisir, de déplacer et de projeter des objets à distance.

Appuyez sur ⌂ pour jeter un objet maintenu par télékinésie.

Adrénaline : permet de soulever des créatures vivantes et des objets massifs.

**Affinité Magique 2**

Permet d'emmageriser jusqu'à 600 points de Mana.

Augmente la puissance de vos sorts et effets magiques de 30%.

**Foudre**

Coût : 100 Énergie. Dommages : 100 (foudre).

Effet : lance un projectile électrique. Rebondit sur les murs. Dommages augmentés si l'ennemi à les pieds dans l'eau.

Adrénaline : Chaîne d'Eclairs qui se propage jusqu'à 3 cibles.

**Sanctuaire**

Coût : 120 Énergie.

Effet : génère un bouclier magique qui protège des attaques physiques et des projectiles magiques pendant 8 secondes.

**Piège de Feu**

Coût : 120 Énergie. Dommages : 250 (feu).

Effet : pose un piège magique invisible qui explose lorsqu'un ennemi s'approche.

**Affinité Magique 3**

Permet d'emmageriser jusqu'à 900 points de Mana.

Augmente vos sorts et effets magiques de 60%.

**Régénération**

Régénère 10 points de Mana toutes les 5 secondes.

**Inferno**

Coût : 80 par seconde. Dommages : 20 par seconde (feu).

Effet : permet de projeter des flammes devant vous afin d'enflammer vos ennemis.

Adrénaline : augmente le montant des dommages infligés.

**Puissance Magique**

Augmente vos sorts et effets magiques de 100%.

**Robustesse 1**

Permet d'emmagasiner jusqu'à 600 points de Vie.

Assassin**Vision Perce-Ténèbres**

Permet de voir dans l'obscurité.

**Furtivité 1**

Réduit le bruit de vos pas quand vous vous déplacez accroupi. Permet d'infliger un Coup en Traître à un ennemi lorsque vous l'attaquez par derrière avec des dagues en effectuant une Frappe Puissante.

**Furtivité 2**

Permet de devenir invisible quand vous restez immobile dans l'ombre.

Ajoute 2% de chance d'infliger un Coup Critique avec des dagues.

**Cambrioleur**

Permet de crocheter les serrures. Permet également de détecter les pièges et les objets dissimulés.

**Combat Rapproché 1**

Permet d'enchaîner plus rapidement vos Frappes Rapides.

Frappe Plongeante (Saut + Frappe Puissante) : repousse vos adversaires et double vos dégâts. Consomme de l'Endurance.

**Furtivité 3**

Permet de vous déplacer dans l'ombre tout en restant invisible.

Ajoute 4% de chance de réaliser un Coup Critique avec des dagues.



**Combat Rapproché 2**

5% de chance de désarmer un ennemi avec une Frappe Puissante.

Charge (Sprint + Frappe Puissante) : étourdit votre adversaire et double les dégâts. Consomme de l'Endurance.

**Maîtrise des Dagues**

Ajoute 20 points de dommages à vos frappes quand vous utilisez des dagues.

**Combat Rapproché 3**

5% de chance de briser la Parade d'un ennemi en utilisant un Coup Puissant, et 2% en utilisant un Coup en Rafale.

Attaque Tourbillon (Accroupi + Frappe Puissante) : fauche les ennemis à portée et double les dégâts infligés. Consomme de l'Endurance.

**Résistance au Poison**

Réduit les effets du poison de moitié.

**Robustesse 1**

Permet d'emmageriner jusqu'à 600 points de Vie.

**Maître d'Armes 1**

Augmente les chances d'infliger un coup critique (dégâts doublés) de 2%.

**Adrénaline**

L'Adrénaline dure plus longtemps et permet d'infliger deux Coups Fatals à la suite.

**Maître d'Armes 2**

Augmente les chances d'infliger un coup critique (dégâts doublés) de 4%.

**Robustesse 2**

Permet d'emmageriner jusqu'à 700 points de Vie.

MULTIJOUEUR

Modes de Jeu

Le jeu dispose de cinq modes de jeu différents, dont quatre permettent à deux équipes d'un maximum de cinq joueurs chacune de s'affronter. Dans le dernier mode, c'est chacun pour soi.

Entraînement

Le mode Entraînement vous permettra d'apprendre les concepts de base du jeu, puisque chaque joueur n'a qu'une compétence par classe à maîtriser. Capturez le point de contrôle de l'équipe ennemie pour gagner.

Blitz

Jeu d'équipe. Les cartes disponibles dans ce mode sont symétriques et vous ne disposez que d'une seule vie. Capturez le point de contrôle de votre ennemi ou éliminez l'autre équipe pour remporter la victoire.

Croisade

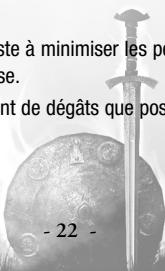
Un mode complet dans lequel deux équipes doivent s'affronter pour accomplir des missions variées sur une carte. L'équipe victorieuse décide la carte suivante. La partie consiste en 5 cartes réparties entre HUMAINS et NON-MORTS, où la forteresse de chaque faction est la cible finale. La victoire ultime de la campagne sera accordée à l'équipe qui réussira à détruire la forteresse de son adversaire.

La partie débute sur la carte centrale. Les équipes doivent s'affronter pour garder le contrôle de différents points stratégiques de la carte. En détenant les points de contrôle, une équipe va graduellement réduire le nombre de tickets de réapparition de l'équipe adverse à néant. Plus une équipe détient de points de contrôle, plus les tickets adverses baissent rapidement. Remporter la victoire sur une carte déplacera le conflit sur la prochaine carte en direction de la forteresse ennemie. La carte du milieu est presque entièrement symétrique en terme de jouabilité (même si les graphismes varient). La carte de la forteresse de chaque équipe sera entièrement asymétrique avec une mécanique d'attaque et de défense. Les cartes 2 et 4 placées entre les cartes principales disposent également d'une mécanique attaque et défense, mais moins prononcée que les cartes des forteresses. Elles sont un peu plus vastes et plus propices aux escarmouches.

Deathmatch en équipe

Un jeu d'équipe dont l'objectif consiste à minimiser les pertes dans votre équipe tout en maximisant celles de l'équipe adverse.

Joignez vos forces pour infliger autant de dégâts que possible à l'équipe adverse.



Deathmatch

Un mode de jeu dont l'objectif est de mourir le moins possible tout en tuant un maximum d'ennemis pendant un temps donné.

Tous les autres joueurs sont vos ennemis. Vous devez tuer et infliger des dommages pour accroître votre score.

Le mode Deathmatch est le seul mode qui vous permettra de ramasser les objets qui jonchent le sol pour vous aider à vaincre vos adversaires. Il est possible de ramasser quatre objets différents : santé supplémentaire, énergie supplémentaire, régénération santé et mana et doubler les dégâts.



Partie avec classement et Matchmaking d'amis

Matchmaking d'amis

Aucun classement n'est disponible pour ce type de match. Vous pouvez utiliser les cinq modes de jeu.

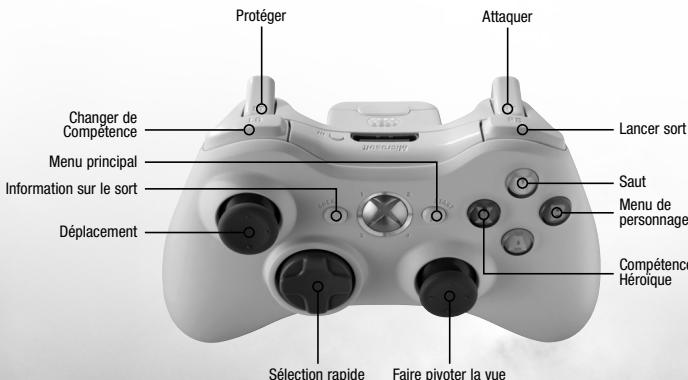
Partie avec classement

Les parties avec classement vont avoir un impact sur vos statistiques et votre classement. Vous ne pouvez en revanche participer qu'aux modes de jeu en Blitz et Deathmatch.

Il existe quatre classements différents :

- **Blitz Hebdomadaire** : ce classement est remis à zéro chaque semaine pour les parties en Blitz.
- **Blitz Général** : ce classement n'est jamais remis à zéro pour les partie en Blitz.
- **Deathmatch Hebdomadaire** : ce classement est remis à zéro chaque semaine pour les parties en Deathmatch.
- **Deathmatch Général** : ce classement n'est jamais remis à zéro pour les partie en Deathmatch.

Commandes Multijoueur



Remarque : vous pouvez sélectionner une Compétence depuis votre ceinture en utilisant le bouton multidirectionnel comme en mode solo. Vous pouvez également appuyer sur **B** pour choisir la Compétence qui suit immédiatement celle qui est actuellement sélectionnée.

Remarque : pour les classes de Mage et de Prêtre, il est sans doute plus agréable d'inverser **L1/R1** avec **LB/RB**, car ces classes utilisent intensément les sorts. Vous pouvez configurer les commandes de classe en vous rendant dans le menu des options et en choisissant "Modifier Commandes".

Après le chargement de votre session de jeu, vous devrez choisir votre équipe (humains ou non-morts), votre classe, vos Compétences et, uniquement dans le mode Croisade, votre point de contrôle. Veuillez noter que vous ne pouvez réapparaître qu'aux points de contrôles détenus par votre équipe.

Vous pouvez changer votre sélection à tout moment en ouvrant le menu à nouveau (**B** pendant la partie). Cependant, cela entraînera la mort de votre personnage.



Humains



Non-Morts

Interface de jeu



1. Compétence : affiche la Compétence actuellement sélectionnée

2. Santé & Énergie : indiquent votre niveau de santé et d'énergie.

3. Score : en mode Croisade, indique le nombre de tickets et de points de contrôle détenus par chaque équipe. Mourir vous fait perdre 1 ticket et tant que vous contrôlez moins de points de contrôle que l'équipe adverse, votre nombre de tickets diminue lentement. En mode Deathmatch, le score est affiché dans la partie inférieure droite de l'écran. Il indique votre score et le score des joueurs devant et derrière vous dans le classement.

4. Ceinture : les sorts choisis à la page des Compétences sont affichés et peuvent être sélectionnés ici.

5. Réticule : indique l'endroit que vous visez. Il dispense des renseignements importants.

6. Minicarte : la minicarte indique l'endroit où se trouvent vos coéquipiers, les archanges, les sphères d'énergie, ainsi que le statut de chaque point de contrôle. Pour les Prêtresses uniquement, elle affiche la position des cadavres de vos compagnons. Appuyez sur **RB** pour agrandir la minicarte.

7. Effets : indique tous les effets bénéfiques ou nocifs qui vous affectent. Un chronomètre blanc circulaire rappelle le temps restant pour chaque effet.

8. Messagerie : zone des messages. Vous y apprendrez qui a été tué par qui (l'icône de la classe des deux joueurs impliqués dans l'action est aussi affichée) et qui a rejoint ou quitté la partie.

Appuyez sur **LB** pendant une partie pour lire la description de la Compétence sélectionnée et le nom de tous les effets qui vous affectent.

Notez qu'en règle générale, les couleurs rouges et vertes de l'interface sont utilisées de la manière suivante : le rouge fait toujours référence à vos ennemis (que vous fassiez partie de l'équipe des humains ou de celle des non-morts) et le vert fait toujours référence à vos coéquipiers.

Classes de personnage

Guerrier



Le Guerrier est une brute qui ne craint personne au corps à corps et qui règne en maître sur le champ de bataille.

Protégé des attaques physiques par son armure et son bouclier, il est aussi à l'aise dans un rôle défensif que dans un mode plus agressif, usant alors d'attaques assommantes ou de coups handicapants pour éliminer ses ennemis.

Archer

L'Archer est maître dans l'art d'éliminer des cibles à distance avec précision.

Mais c'est plus qu'un simple tireur d'élite : ses Compétences diverses (régénération de vie, éblouissement, bouclier d'épine...) en font un allié précieux dans une équipe bien construite.





Mage

Si le Mage est spécialisé dans les dégâts de zone, il possède également toute une panoplie de sorts a priori moins percutants, mais tout aussi puissants, qu'il s'agisse de régénérer l'énergie de ses compagnons, de geler un adversaire ou de l'empêcher d'utiliser toute Compétence durant quelques secondes.

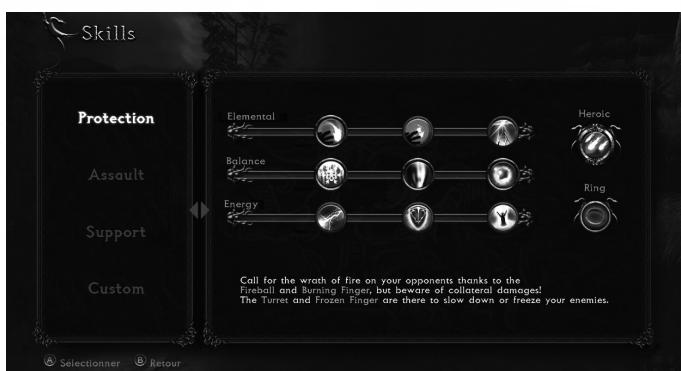
Prêtresse

La Prêtresse est un adversaire à ne pas sous-estimer : fragile et peu agressive au premier abord, ses Compétences de soins couplées au drain d'énergie et à la pacification du champ de bataille (sorts incapacitants) la rendent particulièrement coriace.

Mais plus encore que dans l'élimination des adversaires, c'est dans la protection de ses alliés que la Prêtresse révèle toute sa puissance.



Compétences



Pour chaque classe, vous pouvez choisir quatre des neufs Compétences disponibles. Vous pouvez également choisir une preset parmi trois qui laisseront le jeu choisir les Compétences pour vous. Choisissez les presets personnalisées pour procéder à votre propre sélection.

Certaines Compétences sont passives et vous aideront à tout instant, mais la plupart doivent être activées pendant la partie.

N'oubliez pas que chaque Compétence met un certain temps à se lancer (appelé durée d'incantation) et nécessite également un certain temps avant de pouvoir être réutilisée (appelé temps de recharge). Enfin, les effets de certaines Compétences ne durent qu'un certain temps.

Vous avez directement accès à une Compétence Héroïque, une forme de magie très puissante mais qui nécessite un temps de recharge important. Pour l'activer, il suffit d'appuyer sur **X** depuis le menu de jeu.

Vous aurez automatiquement accès à l'anneau de régénération si vous accomplissez certains succès dans la campagne solo.

Guerrier



Berserk (Héroïque)

Pendant 10 secondes, le Guerrier inflige beaucoup plus de dommages à chaque coup et ne peut être ralenti ou arrêté. En contrepartie, il ne peut plus se défendre.



Provoyer

Force votre cible à se retourner vers vous pendant 3 secondes.



Bouclier Divin

Déploie un bouclier magique devant le Guerrier capable d'arrêter les flèches et les sorts ennemis tant qu'il lui reste de l'énergie. 15% des dommages bloqués sont consommés sous forme d'énergie.



Armure Renforcée (passif)

- 20% supplémentaires de réduction des dommages physiques et magiques qui vous sont infligés.



Aura Chevaleresque

Plante une bannière pendant 20 secondes. Elle augmente la résistance physique et magique de 10% et donne un bonus de 20 points de vie et d'énergie à tous les alliés présents dans un rayon de 5 mètres.



Soins Instantanés

Soigne le Guerrier de 40 points de vie.



Assommer

Assomme l'ennemi pendant 3 secondes en plus des dommages normaux.

Peut faire l'objet d'une parade.

**Charge**

Un bonus de vitesse de 40% pendant 2 secondes. Tout contact avec un joueur stoppe la charge et génère des points de dommages physiques.

**Dégâts augmentés (passif)**

Les dommages du Guerrier sont augmentés de 20%.

Archer**Déluge de Flèches (Héroïque)**

Pendant 10 secondes, l'Archer est capable de tirer 3 flèches par seconde en continu.

**Bouclier d'Epines**

Sort défensif. Un sort qui recouvre l'Archer ou un de ses alliés d'épines, renvoyant 8 points de dégâts physiques aux attaquants au corps à corps à chacune de leurs attaques.

**Régénération**

Lance un sort de régénération sur l'allié ciblé qui est soigné de 30 points de vie en 10 secondes. Si vous n'avez pas de cible, c'est vous que vous soignez. Les soins dissipent également tout effet nocif.

**Flèche Empoisonnée**

Fait moitié moins de dommages qu'une flèche normale, mais injecte un poison qui va enlever 15 points de vie et d'énergie à l'adversaire en 10 secondes.

**Enchevêtrement**

A l'impact, cette flèche va générer une zone de 7 mètres de rayon ralentissant de 60% les déplacements de ceux qui s'y trouvent. Fait la moitié des dommages d'une flèche normale.

**Rapidité**

La vitesse de course de l'Archer est augmentée de 40% pendant 5 secondes.



**Tir Parfait (passif)**

A la puissance maximum, la trajectoire de la flèche devient totalement rectiligne. Vous pouvez également charger votre flèche, ce qui infligera 60 points de dégâts.

**Flèche Magique**

Inflige des dommages magiques au lieu de dommages physiques.

**Flèche Flash**

Eblouit ceux qui regardent dans sa direction à l'impact.

**Carquois Rapide (passif)**

Augmente la cadence de tir de 30%.

Mage**Orage de Feu (Héroïque)**

Un nuage noir se dessine au-dessus de la zone visée et après 4 secondes, des boules de feu se mettent à pleuvoir pendant 10 secondes, provoquant 60 points de dommages magiques par seconde dans un rayon de 7 mètres.

**Doigt de Feu**

Lance des projectiles de feu qui infligent 7 points de dommages magiques à l'impact (4 points de dommage à 2,2 mètres).

Ces projectiles suivent votre visée.

**Boule de Feu**

Projète une boule de feu qui cause 45 points de dommages magiques à l'impact (10 points de dommages à 6 mètres).

**Tourelle**

Crée une tourelle immobile avec 50 points de vie tirant des projectiles de givre (-30% de vitesse pour 4 secondes) sur l'ennemi le plus proche. Une seule tourelle par Mage qui disparaît à sa mort.

**Doigt de Glace**

Gèle l'ennemi visé dans un bloc de glace pendant 5 secondes.

**Silence**

Empêche quiconque dans un rayon de 2,2 mètres d'utiliser une compétence ou de lancer un sort pendant 7 secondes.

**Sphère d'Énergie**

Régénère 5 points d'énergie par seconde à tout allié dans un rayon de 7 mètres. La fontaine est immobile, possède 100 points de santé et disparaît à la mort du contrôleur. Une seule fontaine par Mage.

**Eclair d'Énergie**

Un éclair d'énergie pure qui inflige 40 points de dommages magiques à la cible et se propage à 2 ennemis maximum dans un rayon de 10 mètres.

**Bouclier d'Énergie**

Génère un bouclier d'énergie de 4 mètres de rayon à l'endroit visé, qui bloque sorts et projectiles pour une durée de 20 secondes.

**Brûlure d'Énergie**

Inflige 20 points de dommages magiques et 20 points d'énergie dans un rayon de 5 mètres autour du Mage.

Prêtresse**Divine Intervention (Heroic)**

Soigne intégralement tous les alliés et ressuscite les morts avec 30 points de vie et d'énergie dans un rayon de 15 mètres autour de la Prêtresse.

**Soins ou Douleur**

Maintenez le sort pour soigner 15 points de vie par seconde à un allié ou enlever 15 points de vie à un ennemi. Guérit les alliés des effets nocifs. Vous soignez si vous n'avez pas de cible.

**Résurrection**

Visez le crâne d'un mort pour le ressusciter avec 30 points de vie et d'énergie si c'est un ami, ou pour le faire exploser (30 dégâts dans un rayon de 6 mètres et 15 au-delà) si c'est un ennemi.



**Rétablissement**

Soigne intégralement l'allié visé, tout effet nocif est également supprimé.

**Peau de Pierre**

+20% d'absorption physique et magique pour une durée de 20 secondes. En l'absence de cible valide, c'est sur vous que le sort sera lancé.

**Drain d'Énergie**

Draîne 10 points d'énergie par seconde à un ennemi ou transfère 10 points d'énergie de la Prêtresse vers un allié.

**Archange de Vie**

Soigne de 10 points de dégâts par seconde tout allié présent dans un rayon de 7m. L'archange est immobile, possède 100 points de santé, et disparaît à la mort du contrôleur. Un seul Archange par Prêtresse est autorisé.

**Rédemption**

Un éclair touche l'ennemi ciblé et lui inflige 25 points de dommages.

**Sermon**

Bloque les mouvements des adversaires pendant 10 secondes, sans les empêcher d'attaquer ou de lancer des sorts. Tout dommage subit ou soin reçu par les victimes annule le sermon.

**Malédiction**

Freine la régénération d'énergie de la victime et augmente les dommages magiques de la Prêtresse à son égard de 50% pendant 20 secondes.

NOTES

**Passez au niveau supérieur et rejoignez
la communauté Dark Messiah™ of Might and
Magic® - Elements pour :**

- du contenu exclusif : informations, e-goodies...
- des concours réguliers avec de superbes lots
- des offres préférentielles : coffrets collector, éditions limitées...
- des trucs et astuces inédits
- rencontrer d'autres passionnés sur les forums et obtenir toute l'aide dont vous avez besoin

**Rejoignez-nous sur
www.darkmessiahelements.com**

NOTES

